

ファイアーエムブレム FIRE EMBLEM™

SHADOW DRAGON &
the BLADE of LIGHT



INSTRUCTION BOOKLET | MODE D'EMPLOI

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability, and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.



PRECAUTIONS

- 1) This is a high-precision replica Game Pak art piece. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- 2) Avoid touching the inside. Do not get it wet or dirty. Doing so may damage the replica Game Pak art piece.
- 3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol, or other such solvents.
- 4) Store the replica Game Pak art piece in its protective sleeve when not in use.
- 5) Always check the replica Game Pak art piece edge for foreign material.

CONTENTS:

Introduction: A Land Plunged into Darkness	3	Think Strategically!	14
Controls	4	Unit Types	16
Starting the Game	4	Character Introductions	18
Rules of Engagement	5	All About Terrain	20
Take Command	6	Terrain Effects	22
The Map Menu	9	Mastering Items and Weapons	23
Continuing Your Campaign	11	The Wisdom of Archanea	26
Unit Status	12	A Final Message	27
Unit Selection	13	Credits	54

A Land Plunged into Darkness...

Long ago, the Shadow Dragon Medeus and his Imperial Army swept through the continent of Archanea, leaving fear and despair in their wake. The Dolbr Empire's fearsome might brought the Kingdom of Archanea to the brink of annihilation.

Just as hope seemed extinguished, one ray of light shone upon the faces of the people... An Altean youth, Anri, grasped the holy sword Falchion, hard-won after a perilous journey, and defeated Medeus.

The Archanean forces rebounded after Medeus's defeat, and his empire, too, soon collapsed. The land once again found peace, and Archanea was rebuilt. The Kingdom of Altea was established, with Anri as its first king. Other countries rose on the continent.

But now that 100 long years have passed, Medeus wakes...

Medeus rebuilt his empire by allying with Grust and Macedon. Seeing a chance to further his schemes, the Dark Pontifex, Gharnef, lent Medeus his aid, and together the two launched an attack on the Kingdom of Archanea. Medeus had bolstered his strength with that of Grust's most famous general, Camus, and soon Archanea's castle was lost.

Altea's King, Cornelius, himself a direct descendant of the hero Anri, set out with Falchion in hand and Medeus in his sights. Betrayed by his allies in Gra, however, Cornelius fell, and Falchion was lost.

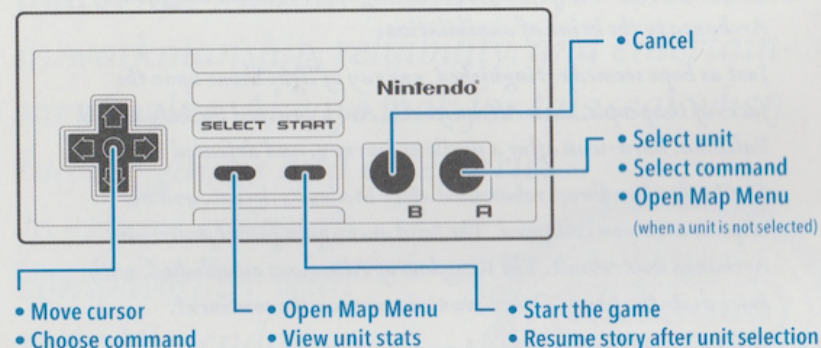
Aided by his sister, Elice, the young prince of Altea, Marth, was able to flee to the island kingdom of Talys with his guardian Jagen and others. Princess Caeda and her people welcomed him warmly, but soon Marth's dreams turned to liberation for Altea...

Just as Marth turned 16, pirates from Galder who had aligned themselves with Dolbr landed and captured the castle at Talys. Caeda fled the castle to seek Marth's aid. With the few remaining Altean soldiers at his side, he set out toward the castle—and destiny.

CONTROLS

Every journey begins with a step. The only way Marth will prevail is if you gird yourself and take that step...

HOW TO USE THE CONTROLLER



STARTING THE GAME

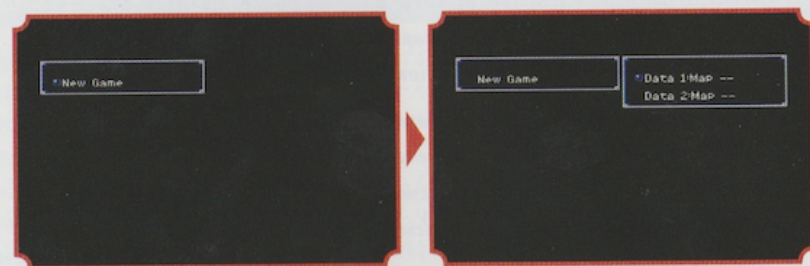
THE FLAMES OF WAR ENCROACH...

As the game begins, you'll be treated to a demo of the units that will join your forces over the course of Marth's adventure.

TO BATTLE!

From the title screen, press either **START** or the **A Button** to begin.

Note: After you start a new game, you can save your data and continue your adventure where you left off. For info on that, see the Continuing Your Campaign section of this manual.



RULES OF ENGAGEMENT

Understand these precepts and master the battlefield.

THE GAME'S SCOPE

The tale of **Fire Emblem: Shadow Dragon & the Blade of Light** is told across 25 chapters, each featuring one map where you will do battle.

THE TWO SIDES

The Archanean League's units will appear blue, while Imperial forces—Medeus's army and its allies—will appear red. Everyone fighting on the continent of Archanea falls into one of these two groups.

Please note that when a unit from either side has completed an action, it will appear gray.



ACHIEVING VICTORY

Every map in the game contains either a castle or a throne. If Marth enters the castle or sits upon the throne, he and his army will be victorious, and the story will continue to the next chapter.

If Marth is defeated, Medeus and his forces will claim victory, and the continent of Archanea will fall under his sway.

TURNS

Allies and foes will attack each other in turns. Each chapter begins with the Archanean League's turn. During a turn, you may move, attack, and perform other actions. A unit may move and perform one other action during a turn. Once a unit has performed this action, it will turn gray and be unable to act or move again until the next turn.

After you have issued commands to all of your units, the Imperial Army will get its turn to act. When its turn ends, **PLAYER** will be displayed on-screen. That is your cue to act once again. Turns will continue to switch back and forth as the battle progresses.

Units cannot move during their opponent's turn. For example, during the Imperial Army's turn, an Archanean League unit will remain in place and can only defend against attacks. Of course, the situation is reversed during the League's turn.

TAKE COMMAND

To proceed with battle, you must command your units. Your units will carry out the orders you issue to them.

Once you select an Archanean League unit (blue in color), the cursor will change color and the unit can be moved. The cursor will not select enemy units or impassable terrain. After the unit has moved, a menu will appear and the unit will await your command.

Note: If you press the **A Button** before moving, the unit's stats will be displayed.



ATTACK

Issue this command when you want to attack a foe. This command is available only if a foe is within range of your unit's attack.

Once you select Attack, you'll see your unit's inventory. Press the **A Button** to select the weapon or item you want to use.



If multiple enemy units are in range, first use the cursor to select the foe you wish to attack and then press the **A Button**.

Once the attack is launched, the combat animation will begin.



ATTACK RANGE

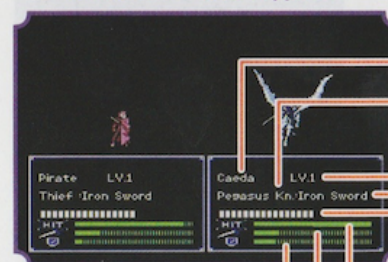
Weapons are divided into three range types: close, distant, or those that can attack foes both close and distant.

-  Blue arrows indicate close range: one space away from the unit.
-  Yellow arrows indicate distant range: two spaces away from the unit.



COMBAT SEQUENCE

1 Combat information appears



For allies, the character's name is displayed; for foes, their affiliation

Unit type

Level

Equipped weapon

Hit points

Weapon accuracy

Strength

Defense
(If attacked by magic,
Resistance is used instead)

2 Terrain effects are displayed



3 Both sides attack



4 Units receive experience points after fighting



ITEMS

If the Items command is selected, a window showing the unit's possessions will open. Units can carry up to four items at a time. The item at the top of the list is currently equipped by the unit. Select an item and a window with further commands will appear. Note that available commands may vary depending on the situation.

- **Equip** – You can change which item the unit has equipped. During the Imperial Army's turn, the unit will use this item to defend.

- **Drop** – Discard an item.

- **Trade** – Swap items with another unit in an adjacent space in one of the four cardinal directions. You can select the unit to trade with by pressing the **A Button**. If the unit does not accept the item, it is because they already hold four items.

If the unit you choose is holding multiple items, you can Drop or Trade any or all of them. Cancel by pressing the **B Button**.

- **Use** – Open a door with a key, use special items to increase unit stats, and more. If you attempt to use an item where it cannot be used, there will be no effect.



A thief uses a Master Key in front of a door to open it.



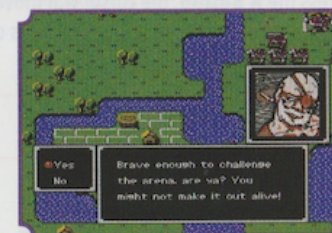
OTHER COMMANDS

- **Wait** – Select this command if you do not wish your unit to take any action after moving.
- **Visit** – Enter a village or a house.

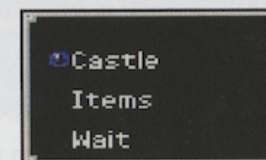
- **Talk** – Rarely, you'll be able to speak to enemy units. Be sure not to miss your chance!

- **Arena Duels** – Defeat your foe and earn rewards in these one-on-one battles! Note that units must fight only with their equipped weapon. If after five rounds of combat neither unit is victorious, the battle will end in a tie.

- **Convoy** – Up to 40 items can be stored in the convoy.



- **Castle, Throne** – Select these commands to have Marth enter a castle or sit upon a throne. These actions will end the current battle in victory, and you can proceed to the next chapter of the story.



- **Staff** – A command exclusive to curates and bishops. Certain staves have long-distance effects. In these cases, the cursor will be displayed.

Curate

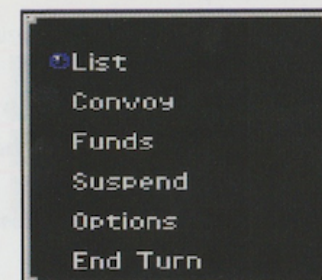
Cursor



THE MAP MENU

GET THE INFO YOU NEED

To open the Map Menu, press the **SELECT Button**. Alternatively, press the **A Button** when the cursor rests on a space with no unit in it.



- **List** – Displays a list of the units on the current map. If you select a unit in the list and press the **A Button**, the cursor will move to that unit. If you press the **B Button** to close the list window, the cursor will return to its original position.



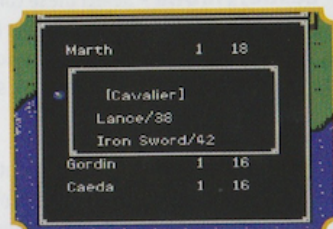
Name	LV.	HP
Marth	1	18
Tasen	1	20
Cain	1	18
Abel	1	18
Draus	1	18
Gordin	1	16
Caeda	1	16

Unit's name

Current HP

If more than eight units are displayed, the list will scroll as you move through it.

Level



Marth	1	18
[Cavalier]		
Lance/38		
Iron Sword/42		
Gordin	1	16
Caeda	1	16

To see what items a unit is carrying, press the **SELECT Button** or press left or right on the **+Control Pad**.

- **Convoy** – Displays a list of stored items.



Capacity: 35 more.	
Tavelin	22
Tavelin	22
Silver Sword	1
Dragonstone	
Master Key	16

The convoy's remaining capacity

Durability

Item name

- **Funds** – Displays both funds possessed and the number of turns that have passed on the current map.



Gold (G)	8680G
Map	1
Turn	4

Gold (G) is the currency of the Archanean continent

Map: Chapter number

Turn: The number of turns passed in the current chapter

- **Suspend** – Select this command to suspend your game. You can later continue playing from the point you suspended it. For further details, see Continuing Your Campaign.

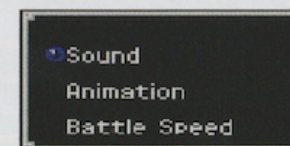
- **Options** – Select Options to change sound, animation, and battle speed settings.

Sound – Set to Off to turn the game's music off.

Animation – If you would like to proceed with battle more quickly, you can turn combat animations off.

Battle Speed – There are five speeds to choose from. If set to M (manual), the combat animations can be sped up by pressing the **A Button**.

- **End Turn** – Once you have issued commands to each unit you wish to move or to perform an action during this turn, select this command to end your turn and begin your foe's turn.

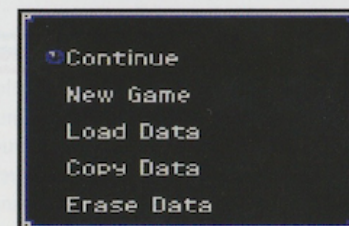


Sound
Animation
Battle Speed

CONTINUING YOUR CAMPAIGN

YOUR DEEDS WILL BE RECORDED IN THE ANNALS OF TIME...

After claiming victory on a map, you'll be offered the chance to save your progress. There are two save files to choose from. If you would like to retry a map while playing, load your save data from before that battle and start again.



Continue
New Game
Load Data
Copy Data
Erase Data

- **Continue** – If you end your game by selecting Suspend, you'll be able to continue from the point where you suspended.

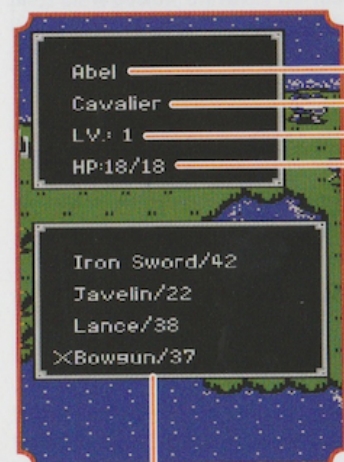
- **Load Data** – Select this option to load your save data.

- **Copy Data** – If there is an empty save slot, you can copy your save data by selecting this option.

- **Erase Data** – Select this option to delete an unneeded file.

UNIT STATUS

When you select a unit, two windows will appear.



Unit's name (or, if unit is part of a group, the group's name)

Unit type

Level (maximum level is 20)

Current HP/Max HP

Hit points decrease as the unit takes damage. If its HP reaches zero, the unit is defeated.

The unit's held items and their individual durability are displayed here. Each item has a set number of times it can be used. When that reaches zero, the item will vanish. The first item in the list is the unit's currently equipped item.

Items that the unit cannot use will be marked with an X. If the unit does not possess any items, "None" will be displayed.

UNIT STATUS

To view information on an individual unit, place the cursor on that unit and press the **A Button** or **SELECT Button**.

STR (STRENGTH) – The higher a unit's strength, the more damage an attack can do to a foe. Maximum of 20.

SKILL – The higher this number is, the more proficient this unit is with weapons or magic. This stat governs hit rate and critical hit rate.

WPN. LV. (WEAPON LEVEL) – Each weapon has a level. To use that weapon, the unit's weapon level must be greater than or equal to the weapon's level.



SPD (SPEED) – The higher the speed stat, the easier it is to dodge enemy attacks. Units with high speed may even be able to attack twice. Maximum of 20.

LUCK – Luck is the wind at a warrior's back. A high luck stat allows for critical attacks and boosts evasion of a foe's strikes! Maximum of 20.

DEF (DEFENSE) – The higher this stat, the less damage a unit receives from foes' attacks. This stat has no effect against magical attacks. Maximum of 20.

MOVE – The unit may move this number of spaces on a map. However, certain terrain can impede a unit's movement, so be mindful of that. Maximum of 12.

RES (RESISTANCE) – This value indicates the unit's resistance against magical attacks. Maximum of 7.

EXP (EXPERIENCE) – EXP is granted both for successful attacks and when a foe is defeated. When earned experience points reach 100, the unit's level will increase by one.

When a unit levels up, its stats will increase dependent on its individual characteristics. For example, a unit may receive a +1 in Str with every level up, but no increases in Luck.

Note: Res and Move never increase for any unit.

UNIT SELECTION

A PLAN FOR BATTLE

When beginning a battle, you can select which units to deploy. As the story progresses, you will obtain more recruits. Though the number of units that can be sent into battle may vary from chapter to chapter, the maximum is 15. If your army has more units than can be deployed on a given map, you must choose which you'd like to send into battle at the outset of the chapter. Take a look at the terrain and the enemy forces, and choose wisely.

The number of remaining units to deploy is displayed here. When that number reaches zero, press the **START Button** to begin the chapter.

Selected units are marked with this blue dot.

Cursor



CHAPTER 1: MARTH EMBARKS



Have **1 Draug**, **2 Gordin**, and **3 Jagen** visit the **houses**. The residents probably have some good information for you.

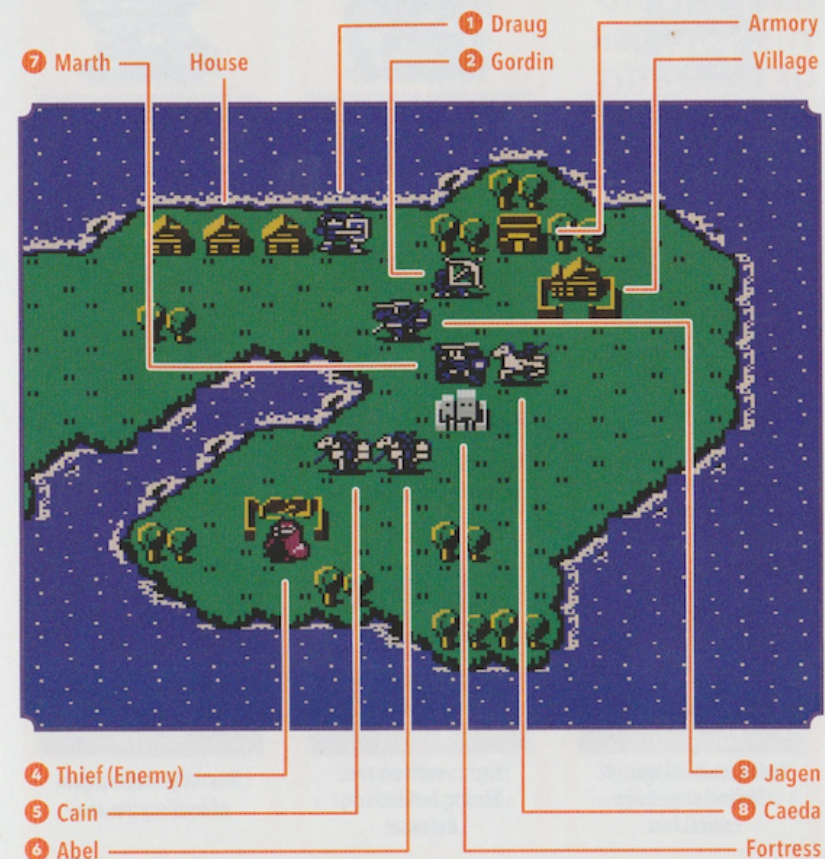
An enemy **4 thief** has already destroyed a **village**. Before he can destroy another, have **5 Cain** and **6 Abel** defeat him.

Then, have **7 Marth** visit the **village**. He will likely receive something.

Lastly, have **8 Caeda** visit the **armory**. It's always a good strategy to be well armed in combat.

Afterwards, since all units have moved, press the **SELECT Button** to open the Map Menu and end the turn.

Defeating the forces of Medeus won't be easy. This brief guide will start your journey off on the right foot. Good luck!



Now that you have completed your actions, the Imperial Army gets its turn, and the Galder Pirates attack. Once your foes' turn is complete, use the allies on your team positioned below Marth to attack them. When your units get injured, have them rest in a **fortress**. Be sure to visit the other **houses** and the **village**.

Continue fighting your foes until all those who surround the **castle** have been defeated and only Gazzak remains within. Victory is near! Gather your forces to attack him and retake the **castle**.

UNIT TYPES

**UNDERSTAND
THE PURPOSE
OF EACH UNIT
AND FORM
YOUR BATTLE
PLAN!**



Cavalier

Horse-mounted, armor-clad knights with high movement.



Knight

Their heavy armor protects them well but slows them down.



Hunter

Bow-wielding fighters in lightweight armor. Best in forests and mountains.



Ballistician

Special unit armed with a ballista. Movement is limited.



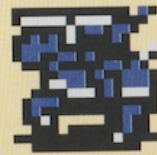
Horseman

Archers on horseback with high speed and movement.



Pegasus Knight

Knights that fight atop a pegasus. Can fly, but weak to bows.



Paladin

A cavalier that has been promoted to a new class.



Wyvern Knight

A pegasus knight promoted to a new class—now riding a wyvern.



Sniper

Archer that has been promoted to a new class.



Freelancer

Unit that can mimic an ally.



Manakete

Unit that can transform into a dragon to do battle.



Mercenary

A professional warrior. Skilled at getting critical hits.



Fighter

Fights with an axe. Strong but lacking defense.



Pirate

The only unit capable of fording the sea.



Mage

Magic users who wield tomes as weapons.



Curate

Unit that uses a staff to heal allies. Unable to attack.



Bishop

A mage or curate that has been promoted to a new class.



Thief

Poor at fighting but talented at picking locks.



Hero

Mercenary that has been promoted to a new class.



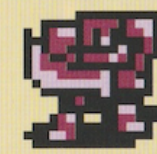
Archer

Armed with bows, archers have high defense.



Lord

Marth, the prince of Altea.



General

A commander of the Dolhr Empire's armies.



CHARACTER INTRODUCTIONS



Marth, Our Hero

Prince of Altea. His kingdom has been destroyed by Dolhr's allied forces. He escaped to the island of Talys and there nurtured a dream of freeing his homeland.



Caeda (Pegasus Knight)

Princess of the remote island kingdom of Talys. Her country has given shelter to Marth and his party following the destruction of his kingdom.



Cain (Cavalier)

Jagen's subordinate. As he has great strength and stamina, he has earned the nickname "the Bull."



Abel (Cavalier)

Jagen's subordinate. As he has great skill and speed, he has earned the nickname "the Panther."



Jagen (Paladin)

The former knight commander of Altea. He saved Marth and took on the role of guardian to the young prince. The two fled to Talys alongside their compatriots.



Nyna

Princess and only survivor of the Archanean royal family. She entrusts her dream of rebuilding Archanea to Marth in the form of the Fire Emblem, symbol of a true champion.



Wrys (Curate)

A curate living on Talys, bringing succor to the people. He joins Marth's cause.



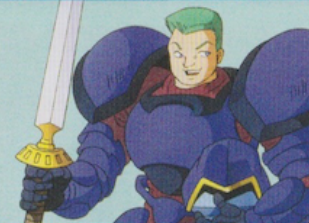
Ogma (Mercenary)

Known for his bravery, he fights for Talys. He was once an accomplished gladiator.



Lena (Curate)

A young cleric who helps the needy. She was captured by the thieves of the Ghouls' Teeth.



Draug (Knight)

An Altean knight. Takes pride in his strength and tough defense.



Darros (Pirate)

A pirate of Galder who hopes to leave that life behind.



Julian (Thief)

One of the Ghouls' Teeth thieves. He had a change of heart once he met Lena.



Minerva (Wyvern Knight)

Princess of the kingdom of Macedon. Her kingdom assists the empire of Dolhr in its campaign.



Gordin (Archer)

Altean archer with dreams of becoming a sniper.



Hardin (Cavalier)

Captain of the knights of Aurelis and protector of Princess Nyna.



Malledus

Marth's longtime educator and advisor.



Merric (Mage)

Marth's childhood friend. He has been in training at Khadein, the city of magic.

ALL ABOUT TERRAIN

Terrain not only affects the movement of units, it can also change their defense. Knowing the impact of the terrain in battle is necessary to executing your strategy!



Grassland



Forest



Sea



Mountain



Peak



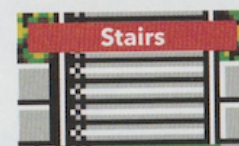
River



Bridge



Floor



Stairs



Wall



Pillar



Desert



Wall (Stone)



Paving



Castle



Throne

Entering the castle or throne is your ultimate goal in any chapter. If Marth enters either of these special pieces of terrain using the associated command, the chapter ends in victory. You may even be rewarded with money or new allies. Waiting here will recover 3-10 HP.



Village

By visiting a village, Marth may gain information, gold, allies, or even rare weapons. Once visited, a village's gates will close. Enemy thieves can destroy villages, so be careful.



Fortress

Waiting here will recover 3-10 HP. Enemy reinforcements may appear from fortresses.



Shop

Items, staves, tomes, and more are sold here. The gentle Larabel is the shop's owner.



Chest

Gold and treasures are hidden inside. Only thieves and others with knowledge of locks can open them. Watch out for enemy thieves who may steal the contents before you have a chance to claim them.



House

All units may visit houses to gather useful information. Be sure to stop in when you see them!



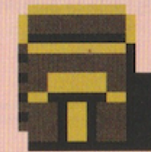
Convoy

Store items here, and retrieve them at any convoy. The convoy has a capacity of 40 items, and it costs 10G to store each one.



Door

Cannot be opened unless a Door Key or Master Key is used. Once opened, it cannot be closed.



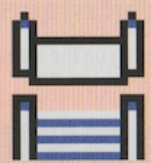
Armory

These shops sell weapons. The proprietor may not look too friendly, but he'll be happy to tell you whether your unit can wield a weapon or not.



Arena

If you defeat your opponent, you will receive EXP and a reward. You never know who you'll face, so only those confident in their abilities should dare to enter.



Drawbridge

Can be lowered with a Bridge Key or Master Key.

TERRAIN EFFECTS

Use this table to determine how terrain will affect the movement of different unit types.

Each movement of the cursor across one space of this terrain will decrease movement by the number indicated.

The • mark indicates that the terrain is impassible.

	Cavalier	Knight	Pegasus Knight	Paladin	Wyvern Knight	Mercenary	Fighter	Pirate	Thief	Hero	Archer	Hunter	Ballistician	Horseman	Sniper	Freelancer	Manakete	Mage	Curate	Bishop	General	Lord
Grassland	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Village	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
House	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Fortress	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Castle	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Forest	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Desert	4	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	5	2	2	2	1	2	1	3	2
River	•	•	1	•	1	•	•	2	5	5	•	•	•	•	4	2	•	•	•	•	•	5
Mountain	•	•	1	6	1	4	3	4	4	3	•	3	•	•	3	3	4	4	•	4	•	4
Peak	•	•	1	•	1	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Bridge	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sea	•	•	1	•	1	•	•	2	•	•	•	•	•	•	2	•	•	•	•	•	•	•
Floor	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Wall	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Pillar	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Stairs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Wall (Stone)	•	•	1	6	1	4	3	4	4	3	•	3	•	•	3	3	4	4	4	4	•	4

Notes: House includes house, armory, shop, convoy, and arena. Floor includes floor, chest, and paving. Only newly entered units can stand upon the top of the village.

TERRAIN EFFECTS ON ACCURACY

Depending on the terrain, your opponent's attack accuracy may decrease.

In most cases, the opponent's accuracy will decrease by the values shown in the table.

Terrain Displayed	Grassland	Village	Fortress	Castle	Forest	Desert	River	Mountain	Sky	Bridge	Sea	Floor	Pillar	Stairs	Wall (Stone)	Arena
All Units	5	0	20	30	15	0	0	25	0	0	30	0	20	0	0	0

Notes: Village includes village, house, armory, and convoy. Floor includes floor, chest, and paving.

MASTERING ITEMS AND WEAPONS

The word "items" actually encompasses many things in this game: weapons, tomes, staves, and general-purpose items. The lists on the following pages serve as a guide to them all. Keep this information at hand while playing!

WEAPONS

LORD, KNIGHT, MERCENARY, THIEF, HERO

NAME	ATTACK POWER	WEIGHT	ACCURACY	RANGE	WEAPON LEVEL	NOTES
Iron Sword	5	2	100	C	2	
Steel Sword	8	4	80	C	2	
Silver Sword	12	3	100	C	9	
Killing Edge	8	2	100	C	7	High chance of landing a critical hit
Levin Sword	7	2	90	B	8	A sword of lightning
Devil Sword	17	5	100	C	1	Beware its power
Wyrm Slayer	6	2	80	C	7	Effective against dragons
Armorslayer	5	2	80	C	3	Effective against knights

MARTH

Rapier	5	1	100	C		Effective against cavaliers, knights, and paladins
Falchion	10	3	100	C		The legendary Blade of Light

CAVALIERS, KNIGHTS, WYVERN KNIGHTS, PEGASUS KNIGHTS, PALADINS

Lance	8	6	80	C	1	
Silver Lance	12	7	80	C	7	
Ridersbane	5	5	90	C	4	
Javelin	7	6	70	B	3	

ARCHERS, HUNTERS, HORSEMEN, SNIPERS

Bow	4	1	90	D	1	
Steel Bow	7	3	80	D	3	
Bowgun	5	2	100	D	2	
Silver Bow	11	6	80	D	7	

Notes: For range, C = Close, D = Distant, and B = Both.

BALLISTICIANS

NAME	ATTACK POWER	WEIGHT	ACCURACY	RANGE	WEAPON LEVEL	NOTES
Arrowspate	12	7	90	D	1	Bow
Stonehoist	15	13	50	D	2	Catapult
Hoistflamme	12	10	100	D	5	Flamethrower
Thunderbolt	10	11	90	D	6	Lighting hurler
Pachyderm	18	12	90	D	1	Explosive behemoth

FIGHTERS, PIRATES

Axe	7	7	80	C	1	
Steel Axe	9	9	70	C	2	
Hammer	6	6	70	C	2	
Devil Axe	20	14	70	C	4	Beware its power
Hand Axe	5	9	60	B	3	

MANAKETES

Firestone	16	3	80	C	1	Allies only
-----------	----	---	----	---	---	-------------

Note: Units holding a magestone are immune to attacks.

TOMES

MAGES, BISHOPS

Fire	5	0	100	B	1	Flame
Thunder	6	1	90	B	2	Lightning
Blizzard	7	2	80	B	3	Ice
Elfire	9	5	80	B	4	Roaring flame
Bolganone	12	6	70	B	5	Searing flame
Thoron	13	3	100	B	6	Intense lightning
Swarm	16	9	70	B	7	Insect control
Aura	20	7	90	B		Linde's light magic
Excalibur	13	3	100	B		Merric's wind magic

STAVES

CURATES, BISHOPS

NAME	ATTACK POWER	WEIGHT	ACCURACY	RANGE	WEAPON LEVEL	NOTES
Heal					1	Restores 10 HP
Mend					2	Restores 20 HP
Recover					3	Restores all HP
Physic					7	Casts Heal on distant allies
Fortify					8	Casts Heal on all allies
Warp					5	Teleports another unit
Barrier					8	Res becomes 7

ITEMS

ALL UNITS MAY USE THESE ITEMS

NAME	EFFECT
Door Key	Opens doors
Bridge Key	Lowers drawbridges
Vulnerary	Restores 10 HP
Pure Water	Res becomes 7, then decreases on subsequent turns
Talisman	Res becomes 7 and does not decrease
Boots	Increases movement
Manual	Increases weapon level
Secret Book	Increases skill
Power Ring	Increases strength
Speed Ring	Increases speed
Goddess Icon	Increases luck
Seraph Robe	Increases max HP
Dracoshield	Increases defense

NOT ALL UNITS MAY USE THESE ITEMS

NAME	EFFECT
Lockpick	Opens doors, lowers drawbridges
Paladin's Honor	Use this on a worthy cavalier
Hero Crest	Use this on a worthy mercenary
Bishop's Ring	Use this on a worthy curate or mage
Orion's Bolt	Use this on a worthy archer
???	Use this on a worthy pegasus knight

There are many important items scattered throughout Archanea. You would do well to search them out!

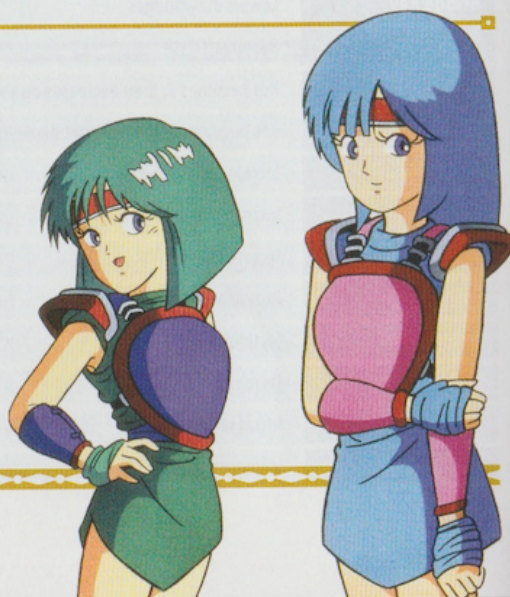
THE WISDOM OF ARCHANEA

SEEK COMRADES IN ARMS!

As you start a new story map, you may notice unfamiliar blue units. These are new recruits to your cause. If you sight one, check their name, face, what they hold, and what they are capable of. Sometimes these units may even be in a castle, held captive by the enemy. Free them as quickly as you can!

CHANGING SIDES

In the midst of battle, a unit may speak or approach your units without attacking. These units either desire to join the Archanean League, or they can be persuaded to do so. If you see the command Talk appear suddenly—the time to act is now!



PROMOTING YOUR FORCES

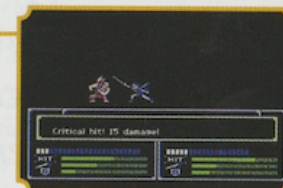
If the requirements are met, you can use a specific item to promote a unit to a new class. For example, a mercenary can become a hero under the right conditions. Once a unit is promoted, their ability in battle will increase.

ATTACK, AND ATTACK AGAIN!

A unit's speed and their weapon's weight are closely linked to whether that unit will be able to attack twice in one combat round.

THINK CRITICALLY

It is crucial to understand why units score critical hits. Some items can either increase or decrease the probability of critical strikes. Keep in mind that a unit's Skill and Luck stats also play a role.



WHEN IN THE ARENA...

When fighting in the Arena, it's probably best to select a light weapon that will not break.

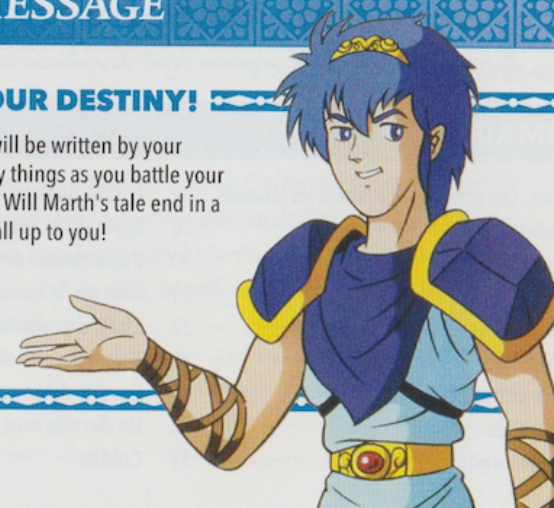
MAKE USE OF THE CONVOY

Using the convoy well can give you an edge in battle. If a unit picks up an important item that they cannot use, store it and have another unit take it later. If you find high-value items in the armory or other shops, buy them and save them for later.

A FINAL MESSAGE

VICTORY IS YOUR DESTINY!

The history of Archanea will be written by your hand. You will learn many things as you battle your way across the continent. Will Marth's tale end in a magnificent victory? It's all up to you!



Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence en ce qui a trait à sa main-d'œuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de leur compatibilité avec votre console Nintendo Switch.



PRÉCAUTIONS D'USAGE

- 1) Cet objet d'art est une réplique de Game Pak de haute fidélité. Veuillez ne pas le conserver dans un endroit très chaud ou très froid. Ne le faites pas tomber et ne lui faites pas subir de choc. Ne le démontez pas.
- 2) Évitez de toucher l'intérieur. Ne le mouillez pas et ne le salissez pas. Vous pourriez endommager votre objet d'art Réplique de Game Pak.
- 3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant, de l'alcool ou tout autre solvant.
- 4) Conservez votre objet d'art Réplique de Game Pak dans sa pochette protectrice quand vous ne l'utilisez pas.
- 5) Vérifiez toujours qu'aucun matériau extérieur ne vient se loger sur les bords de votre objet d'art Réplique de Game Pak.

SOMMAIRE :

Introduction : Des terres plongées dans les ténèbres	29	Établir une stratégie	40
Commandes	30	Types d'unités	42
Commencer la partie	30	Présentation des personnages	44
Règles de combat	31	Tout sur le terrain	46
Mener votre armée	32	Effets du terrain (mouvement)	48
Menu de la carte	35	Description des objets	49
Poursuivre votre campagne	37	Savoirs d'Akaneia	52
Stats des unités	38	Un dernier mot d'encouragement	53
Sélection des unités	39	Crédits	54

Des terres plongées dans les ténèbres...

Ily a fort longtemps, Medeus, le dragon d'ombre, et son armée impériale balayèrent le continent d'Akaneia, ne laissant derrière eux que peur et désolation. La puissance effrayante de l'empire de Doluna amena le royaume d'Akaneia au bord de la destruction.

Alors que tout espoir semblait vain, une lueur d'espoir se mit à briller... Anri, un jeune homme d'Altea, se saisit de Falchion, l'épée de lumière qu'il eut acquise après un périlleux voyage, et vainquit Medeus.

Les forces d'Akaneia reprirent le dessus suite à la défaite de Medeus, et l'empire de Doluna ne tarda pas à s'effondrer. La paix revint sur ces terres, et Akaneia se reconstruisit. Le royaume d'Altea fut fondé et prit Anri comme premier roi. D'autres pays apparurent sur le continent.

Cent ans ont à présent passé, et Medeus s'est réveillé.

Medeus rebâtit son empire en s'alliant aux royaumes de Grust et de Medon. En voyant une opportunité d'exécuter ses desseins, Gharnef, le pontife maléfique, apporte son aide à Medeus et ensemble, ils lancent une offensive sur le royaume d'Akaneia. Medeus obtient le renfort du plus célèbre général de Grust, Camus le chevalier noir, et bientôt le château d'Akaneia tombe.

Cornelius, le roi d'Akaneia et le descendant direct du héros Anri, part Falchion dans sa main et Medeus dans sa mire. Cependant, trahi par ses alliés à Gar, Cornelius tombe au combat et Falchion disparaît.

Aidé par sa sœur cadette Elice, Marth, le jeune prince d'Altea, parvient à fuir vers le royaume insulaire de Talys accompagné de son tuteur Jagen et d'autres citoyens d'Altea. La princesse Shiiida et son peuple lui offrent un accueil chaleureux, mais Marth rêve bien vite de libérer Akaneia...

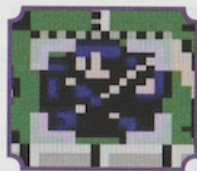
Au lendemain de ses seize ans, des pirates de Galder qui s'étaient concertés avec Doluna débarquent et prennent le château de Talys. Shiiida fuit le château pour aller demander secours à Marth. Avec l'aide des quelques soldats d'Altea toujours à ses côtés, Marth part pour reprendre le château... et accomplir sa destinée.

MENER VOTRE ARMÉE

Durant la bataille, vous devez diriger vos unités. Elles suivront les ordres que vous leur donnez.

Après avoir sélectionné une unité de la ligue d'Akaneia (de couleur bleue), le curseur changera de couleur et vous pourrez déplacer l'unité. Le curseur ne peut pas sélectionner des unités ennemies ou du terrain infranchissable. Après le déplacement, un menu s'affichera et l'unité attendra vos ordres.

Note : Si vous appuyez sur le bouton A avant de déplacer l'unité, ses stats s'afficheront.



ATTACK [ATTAQUER]

Donnez cet ordre quand vous souhaitez attaquer un ennemi. Cette action est disponible uniquement si un ennemi est à portée d'attaque.

Après avoir sélectionné Attack [Attaquer], l'inventaire de l'unité sera affiché. Appuyez sur le **bouton A** pour sélectionner l'arme ou l'objet que vous souhaitez utiliser.

Si plusieurs unités ennemies sont à portée, utilisez tout d'abord le curseur pour sélectionner l'unité que vous souhaitez attaquer, puis appuyez sur le **bouton A**.

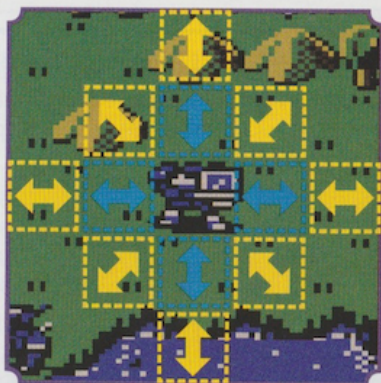
Une fois l'ordre donné, l'animation de combat commencera.

PORTÉE D'ATTAQUE

Les armes se divisent en trois catégories en ce qui concerne la portée : armes de proximité, armes à distance, et les armes pouvant attaquer les ennemis à proximité et à distance.

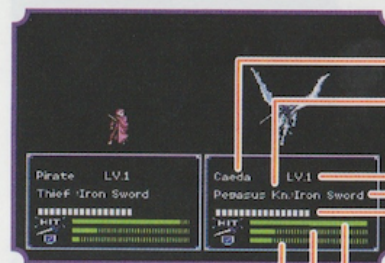
Les cases à proximité sont indiquées par les flèches bleues et se situent à une case de l'unité.

Les cases à distance sont indiquées par les flèches jaunes et se situent à deux cases de l'unité.



DÉROULEMENT DU COMBAT

1 Les informations de combat sont affichées



Dans le cas des unités alliées, le nom du personnage est affiché. Pour les unités ennemies, c'est leur camp.

Type d'unité

Niveau

Arme équipée

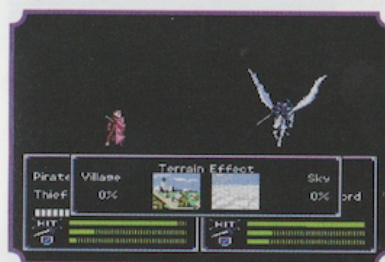
Points de vie

Précision de l'arme

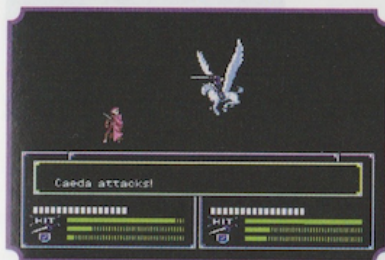
Puissance

Défense
(en cas d'attaque magique, la résistance est utilisée)

2 Les effets de terrain sont affichés



3 Les deux camps attaquent



4 Les unités reçoivent de l'expérience après le combat



OBJETS

Si vous sélectionnez l'action Items [Objets], l'inventaire de l'unité s'affichera dans une fenêtre. Une unité peut porter jusqu'à quatre objets. L'objet en haut de la liste est celui qui est actuellement équipé par l'unité. Sélectionnez un objet pour faire apparaître davantage de commandes. Les commandes peuvent varier en fonction de la situation.



• **Equip** [Équiper] – Vous pouvez modifier l'objet équipé par l'unité. Pendant le tour de l'armée impériale, l'unité utilisera cet objet pour se défendre.

• **Drop** [Jeter] – Débarrassez-vous d'un objet.

• **Trade** [Échanger] – Échangez un objet avec une unité adjacente (dans l'une des quatre directions cardinales). Vous pouvez sélectionner l'unité avec qui échanger un objet en appuyant sur le **bouton A**. Si l'unité porte déjà quatre objets, elle ne peut pas accepter d'objet supplémentaire.



Si l'unité que vous avez sélectionnée porte plusieurs objets, vous pouvez jeter ou échanger autant d'objets que vous le souhaitez. Pour annuler, appuyez sur le **bouton B**.

• **Use** [Utiliser] – Ouvrez une porte avec une clé, utilisez un objet spécial pour augmenter les stats d'une unité, etc. Si vous essayez d'utiliser un objet qui ne peut pas être utilisé, l'action n'aura pas d'effet.



Un voleur peut utiliser l'objet Master Key [Passepartout] devant une porte pour l'ouvrir.

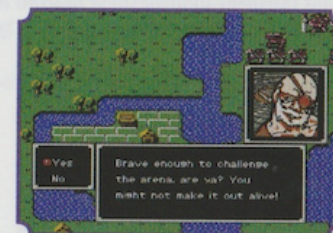
AUTRES ACTIONS

• **Wait** [Attendre] – Sélectionnez cette action si vous voulez que votre unité n'accomplisse aucune action après son déplacement.

• **Visit** [Visiter] – Entrez dans un village ou une maison.

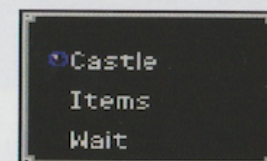
• **Talk** [Parler] – Parfois, vous pourrez parler à des unités ennemies. Assurez-vous de ne pas manquer cette occasion!

• **Arena** [Arène] – Venez à bout de l'ennemi pour obtenir des récompenses dans ces combats singuliers. Veuillez noter que les unités doivent se battre avec l'arme équipée. Si aucune unité ne sort victorieuse après cinq tours, le combat est déclaré nul.



• **Convoy** [Convoi] – Vous pouvez conserver jusqu'à 40 objets dans votre convoi.

• **Castle** [Château], **Throne** [Trône] – Sélectionnez ces actions pour que Marth pénètre dans un château ou s'assoie sur un trône. Ces actions mettront fin à la bataille, vous offriront la victoire, et vous donneront accès au chapitre suivant.



• **Staff** [Bâton] – Action réservée aux vicaires ou aux évêques. Certains bâtons peuvent procurer leur effet à distance. Dans ce cas, le curseur s'affichera.

Vicaire

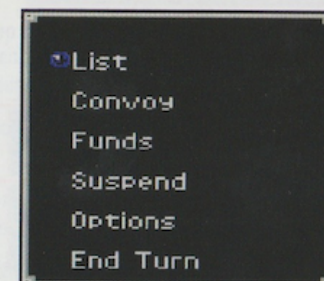
Curseur



MENU DE LA CARTE

OBTENEZ LES INFORMATIONS DONT VOUS AVEZ BESOIN.

Pour ouvrir le menu de la carte, appuyez sur le **bouton SELECT**. Vous pouvez également appuyer sur le **bouton A** quand le curseur est sur une case où ne se trouve aucune unité.



• **List [Liste]** – Une liste des unités présentes sur la carte. Si vous sélectionnez une unité dans la liste et appuyez sur le **bouton A**, le curseur se déplacera sur cette unité. Si vous appuyez sur le **bouton B** pour fermer la liste, le curseur reviendra à sa position initiale.



Name	LV	HP
Marth	1	18
Jasen	1	20
Cain	1	18
Abel	1	18
Draus	1	18
Gordin	1	16
Caeda	1	16

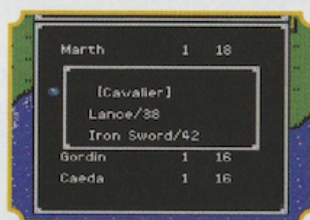
Nom de l'unité

Points de vie actuels

Si la liste contient plus de huit unités, celle-ci défilera quand vous la parcourrez.

Niveau

Pour consulter les objets portés par une unité, appuyez sur le **bouton SELECT**, ou appuyez à gauche ou à droite sur la **croix directionnelle**.



Marth	1	18
[Cavaller]		
Lance/38		
Iron Sword/42		
Gordin	1	16
Caeda	1	16

• **Convoy [Convoi]** – Affiche une liste des objets conservés.



Capacity: 35 more.	
Javelin	22
Javelin	22
Silver Sword	1
Dragonstone	
Master Key	16

Le nombre d'espaces libres dans le convoi

Durabilité

Nom de l'objet

• **Funds [Fonds]** – Affiche les fonds que vous possédez ainsi que le nombre de tours passés sur une carte.



Gold	8600G
Map	1
Turn	9

Gold (G) [L'or] est la monnaie utilisée sur le continent d'Akaneia

Map [Carte] : Numéro du chapitre

Turn [Tour] : Le nombre de tours passés dans ce chapitre

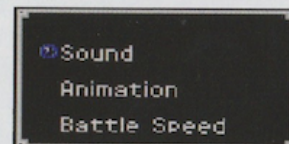
• **Suspend [Mettre en suspens]** – Sélectionnez cette action pour mettre la partie en suspens. Vous pourrez continuer à jouer depuis ce point quand vous reprendrez la partie. Pour plus d'informations, consultez la section Poursuivre votre campagne de ce mode d'emploi.

• **Options [Options]** – Sélectionnez Options pour changer les paramètres de la musique, des animations et de la vitesse de combat.

Sound [Son] – Sélectionnez Off [Désactivé] pour désactiver la musique du jeu.

Animation [Animations] – Si vous voulez que les combats se déroulent plus rapidement, vous pouvez désactiver les animations de combat.

Battle Speed [Vitesse de combat] – Vous avez le choix entre cinq vitesses. Si vous sélectionnez M (manuel), vous pourrez accélérer les animations de combat en appuyant sur le **bouton A**.



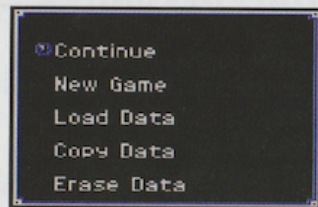
Sound
Animation
Battle Speed

• **End Turn [Fin de tour]** – Une fois que vous avez donné vos ordres à toutes les unités que vous souhaitiez déplacer ou faire agir durant le tour, sélectionnez cette commande pour mettre fin au tour et passer au tour de l'ennemi.

POURSUIVRE VOTRE CAMPAGNE

VOS EXPLOITS SERONT CONSIGNÉS POUR LA POSTÉRITÉ.

Après une victoire sur une carte, vous aurez l'option de sauvegarder votre progression. Vous disposez de deux emplacements de sauvegarde. Si vous souhaitez recommencer une bataille pendant la partie, chargez les données de sauvegarde enregistrées avant cette bataille et recommencez.



Continue
New Game
Load Data
Copy Data
Erase Data

• **Continue [Reprendre]** – Si vous avez terminé la partie en sélectionnant Suspend [Mettre en suspens], vous pouvez la continuer depuis le point où vous vous étiez arrêté en sélectionnant cette option.

• **Load Data [Charger des données]** – Sélectionnez cette option pour charger vos données de sauvegarde.

• **Copy Data [Copier des données]** – Si un emplacement de sauvegarde est vide, vous pouvez copier des données de sauvegarde en sélectionnant cette option.

• **Erase Data [Effacer des données]** – Sélectionnez cette option pour effacer un fichier inutile.

STATS DES UNITÉS

Quand vous sélectionnez une unité, deux fenêtres s'affichent.



Nom de l'unité (ou nom du groupe, s'il s'agit d'un groupe)

Type de l'unité

Niveau (maximum : 20)

HP actuels/HP maximum

Les HP (hit points) [PV (points de vie)] diminuent quand une unité subit des dégâts. Quand ils atteignent zéro, l'unité est vaincue.

Les objets portés par votre unité et leur durabilité sont affichés ici. Chaque objet peut être utilisé un nombre spécifique de fois. Une fois ce nombre atteint, l'objet disparaît. Le premier objet de la liste est celui qui est actuellement équipé par l'unité.

Les objets qui ne peuvent pas être utilisés par une unité sont marqués d'un X. Si une unité ne porte aucun objet, None [Aucun] sera affiché.

STATS DES UNITÉS

Pour consulter les stats d'une unité spécifique, placez le curseur sur cette unité et appuyez sur le **bouton A** ou sur le **bouton SELECT**.



STR (STRENGTH) [FORCE] – Plus la force d'une unité est élevée, plus elle infligera de dégâts à un ennemi quand elle attaque (maximum : 20).

SKILL [TECHNIQUE] – Plus ce nombre est élevé, plus l'unité est douée avec les armes et la magie. Cette stat influe sur la précision et le taux de coups critiques de l'unité.

WPN. LV. (WEAPON LEVEL) [NIVEAU D'ARME] – Chaque arme possède un niveau. Pour utiliser une arme, le niveau d'arme correspondant d'une unité doit être supérieur ou égal à celui de l'arme en question.

SPD (SPEED) [VITESSE] – Plus la vitesse d'une unité est élevée, plus elle a de chances d'esquiver les attaques ennemies. Les unités possédant une vitesse élevée peuvent même attaquer deux fois. (Maximum : 20)

LUCK [CHANCE] – La chance aide les guerriers à se dépasser. Elle augmente le taux de coups critiques et les chances d'esquiver les attaques ennemies. (Maximum : 20)

DEF [DÉFENSE] – Plus la défense d'une unité est élevée, moins elle subit de dégâts quand elle reçoit une attaque physique. Cette stat n'a aucune influence sur les dégâts d'une attaque magique. (Maximum : 20)

MOVE [MOUVEMENT] – Il s'agit du nombre de cases que l'unité peut parcourir sur la carte pendant un tour. Certains types de terrain peuvent diminuer cette valeur, alors prenez garde. (Maximum : 12)

RES [RÉSISTANCE] – Plus la résistance d'une unité est élevée, moins elle subit de dégâts quand elle reçoit une attaque magique. (Maximum : 7)

EXP [EXPÉRIENCE] – Une unité reçoit de l'expérience quand elle réussit une attaque ou quand elle vainc un ennemi. Quand le nombre de points d'expérience d'une unité atteint 100, son niveau augmente de 1.

Quand le niveau d'une unité augmente, ses stats augmentent en fonction de caractéristiques individuelles. Par exemple, la force d'une unité peut augmenter de 1 à chaque niveau, tandis que sa chance n'augmente jamais.

Note : La résistance et le mouvement n'augmentent pour aucune unité.

SÉLECTION DES UNITÉS

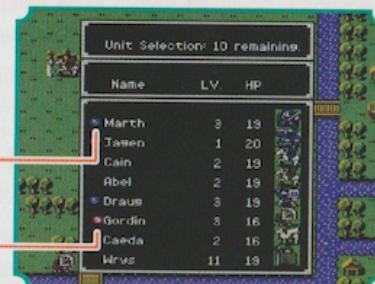
PLAN DE BATAILLE

Au début d'une bataille, vous pouvez sélectionner les unités à envoyer au combat. Au fur et à mesure que vous avancerez dans l'histoire, vous obtiendrez de nouvelles unités. Le nombre d'unités que vous pouvez envoyer au combat varie en fonction des chapitres, mais ne dépasse jamais 15. Si votre armée compte plus d'unités que le nombre autorisé, vous devrez sélectionner les unités à utiliser au début de la bataille. Analysez le terrain et les unités ennemies pour choisir judicieusement.

Le nombre d'unités que vous pouvez encore envoyer au combat est affiché ici. Quand ce nombre atteint zéro, appuyez sur le **bouton START** pour commencer le chapitre.

Les unités sélectionnées sont marquées d'un point bleu.

Curseur



CHAPITRE 1 : MARTH EMBARKS [LA QUÊTE DE MARTH]



Envoyez **1 Draug**, **2 Gordin**, et **3 Jagen** visiter les **maisons**. Les habitants ont probablement des informations intéressantes pour vous.

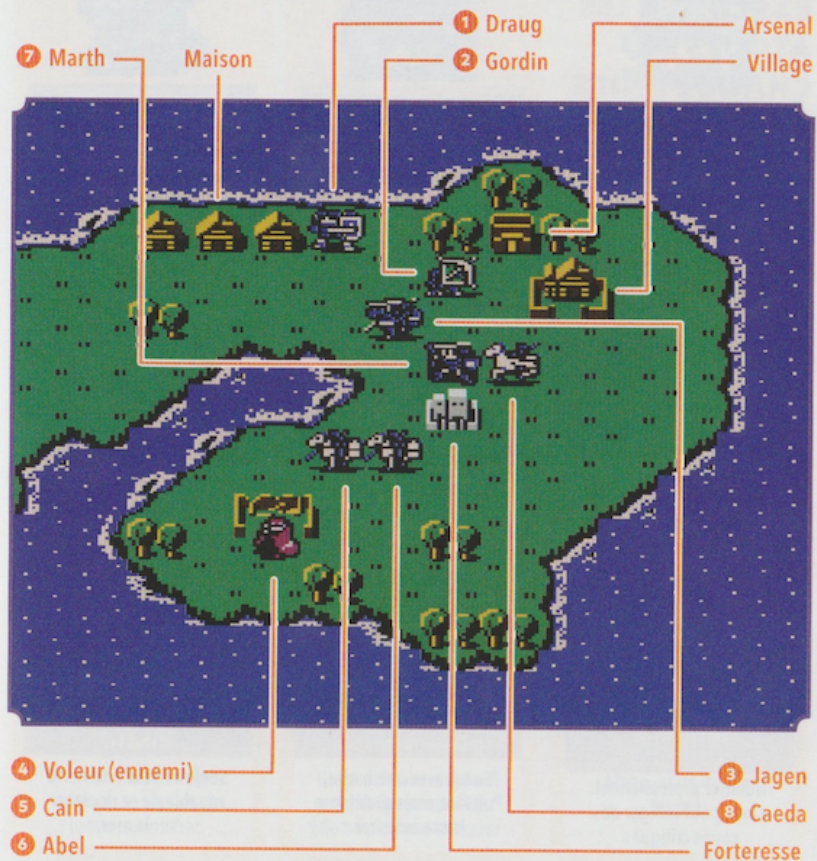
Un **4 voleur ennemi** a déjà détruit un **village**. Envoyez **5 Cain** et **6 Abel** l'éliminer avant qu'il n'en détruise un autre.

Envoyez ensuite **7 Marth** visiter le **village**. Il recevra certainement quelque chose.

Finalement, envoyez **8 Caeda** visiter l'**arsenal**. Il est toujours sage de partir au combat bien équipé.

Une fois toutes les unités déplacées, appuyez sur le **bouton SELECT** pour afficher le menu de la carte et terminer le tour en sélectionnant End Turn [Fin de tour].

Vaincre les forces de Medeus ne sera pas chose aisée. Ce court guide vous aidera à démarrer l'aventure du bon pied. Bonne chance!



Maintenant que vous avez terminé d'agir, c'est au tour de l'armée impériale et des pirates de Galder d'attaquer. Quand leur tour est terminé, utilisez les unités de votre équipe, positionnées sous Marth pour les attaquer. Si vos unités subissent des dégâts, envoyez-les à la **forteresse** pour se reposer. N'oubliez pas de visiter les autres **maisons** du **village**.

Affrontez les ennemis jusqu'à vaincre ceux qui entourent la **forteresse** pour ne laisser que Gazzak. La victoire est à portée de main! Rassemblez vos forces pour l'attaquer et reprendre le **château**.

TYPES D'UNITÉS

**EXPLOITEZ LES
ATOUTS DE
CHAQUE UNITÉ
ET PRÉPAREZ
VOTRE PLAN DE
BATAILLE!**



Cavalier

Chevalier en armure à cheval à grande mobilité.



Knight [Chevalier]

Chevalier équipé d'une lourde armure qui lui offre une excellente protection, mais le ralentit.



Pegasus Knight [Chevalier pégase]

Chevalier se battant à dos de pégase. Peut voler mais est faible face aux arcs.



Paladin

Cavalier promu.



Wyvern Knight [Chevalier dragon]

Chevalier pégase promu. Il se bat à présent à dos de dragon.



Mercenary [Mercenaire]

Guerrier professionnel. Doué pour infliger des coups critiques.



Fighter [Combattant]

Se bat avec une hache. Puissant, mais sa défense laisse à désirer.



Pirate

Seule unité d'infanterie capable de se déplacer sur la mer.



Thief [Voleur]

Faible au combat, mais doué pour crocheter les serrures.



Hero [Héros]

Mercenaire promu.



Archer

Armé d'un arc, l'archer a une défense élevée.



Hunter [Chasseur]

Guerrier muni d'un arc et possédant une armure légère. Particulièrement efficace dans les forêts ou sur les montagnes.



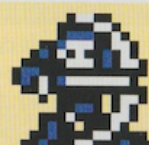
Ballistician [Balistaire]

Unité spéciale armée d'une baliste. Ses mouvements sont limités.



Horseman [Hussard]

Archer à cheval à la vitesse et aux mouvements élevés.



Sniper [Archer d'élite]

Archer promu.



Freelancer [Caméléon]

Unité pouvant imiter un allié.



Manakete

Unité pouvant se transformer en dragon au combat.



Mage

Unité maîtrisant la magie et se servant de tomes au combat.



Curate [Vicaire]

Unité utilisant un bâton pour soigner ses alliés. Elle ne peut pas attaquer.



Bishop [Évêque]

Mage ou un vicaire promu.



Lord

Marth, le prince d'Altea.



General [Général]

Commandant de l'armée de l'empire de Doluna.



PRÉSENTATION DES PERSONNAGES



Marth, notre héros

Prince d'Altea. Son royaume a été détruit par l'alliance de Doluna. Il s'est exilé sur l'île de Talys et rêve de libérer sa terre natale.



Caeda [Shiida] (Chevalier pégase)

Princesse du royaume reculé de Talys. Son pays a offert asile à Marth et son groupe après la destruction de leur royaume.



Cain [Cain] (Cavalier)

Soldat de Jagen. Sa grande force et son endurance lui valent le surnom de « Taureau ».



Abel (Cavalier)

Soldat de Jagen. Son talent et sa vitesse lui valent le surnom de « Panthère ».



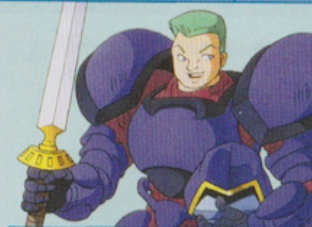
Jagen (Paladin)

Ancien commandant d'Altea. Il a sauvé Marth et a fait office de tuteur pour le jeune prince. Ils ont tous deux fui à Talys aux côtés de leurs compagnons.



Nyna

Princesse et ultime survivante de la famille royale d'Akaneia. Elle confie son rêve de restaurer Akaneia à Marth en lui donnant l'Emblème de Feu, le symbole du champion légitime.



Draug [Edgar] (Chevalier)

Chevalier d'Altea. Fier de sa force et de sa ténacité.



Gordin (Archer)

Archer d'Altea qui rêve de rejoindre l'élite.



Wrys (Vicaire)

Vicaire vivant à Talys. Il apporte son secours aux gens. Il rejoint la noble cause de Marth.



Darros (Pirate)

Pirate de Galder espérant laisser cette vie derrière lui.



Hardin (Cavalier)

Capitaine des chevaliers d'Aurelis et protecteur de la princesse Nyna.



Ogma (Mercenaire)

Reconnu pour sa bravoure, il combat pour Talys. Autrefois, il était un gladiateur émérite.



Julian (Voleur)

Voleur des Dents de la goule. Il change d'attitude après sa rencontre avec Lena.



Malledus

Précepteur et conseiller de Marth depuis de nombreuses années.



Lena (Vicaire)

Jeune clerc qui aide les plus démunis. Elle se fait capturer par des voleurs aux Dents de la goule.



Minerva (Chevalier dragon)

Princesse du royaume de Medon. Son royaume prête assistance à l'empire de Doluna durant sa campagne.



Merric (Mage)

Ami d'enfance de Marth. Il a été formé à Khadein, la cité de la magie.

TOUT SUR LE TERRAIN

Non seulement le terrain influe sur les mouvements de vos unités, mais il peut aussi impacter leur défense. Bien connaître l'impact du terrain au combat est crucial pour établir une stratégie victorieuse.



Plaine



Forêt



Mer



Montagne



Cime



Rivière



Pont



Plancher



Escalier



Mur



Pilier



Désert



Mur de pierre



Pavage

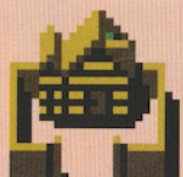


Castle [Château]



Throne [Trône]

Dans tous les chapitres, l'objectif est de pénétrer dans le château ou de monter sur le trône. Si Marth atteint l'un de ces deux types de terrain en utilisant l'action appropriée, vous remportez la victoire. Vous pouvez même recevoir de l'argent ou obtenir de nouveaux alliés. Si vous vous arrêtez sur ces types de terrain, vous récupérerez entre 3 et 10 PV.



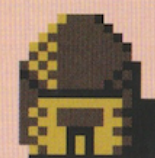
Village

En visitant un village, Marth peut obtenir des informations, de l'or, des alliés, et même des armes rares. Une fois le village visité, ses portes se fermeront. Les voleurs ennemis peuvent détruire les villages, alors méfiez-vous.



Fortress [Forteresse]

Si vous vous arrêtez sur ce type de terrain, vous récupérerez entre 3 et 10 PV. Des renforts ennemis peuvent apparaître dans les forteresses.



Shop [Boutique]

Ici, vous trouverez des objets, des bâtons, des tomes et bien d'autres choses en vente. C'est l'aimable Larabel qui tient la boutique.



Chest [Coffre]

De l'or et des trésors se cachent à l'intérieur. Seuls les voleurs et les experts en crochetage peuvent les ouvrir. Prenez garde aux voleurs ennemis qui pourraient dérober leur contenu avant que vous ne les ayez atteints.



House [Maison]

Toutes les unités peuvent visiter les maisons pour obtenir des informations utiles. Alors n'oubliez pas de vous y arrêter quand vous en voyez une!



Convoy [Convoi]

Stockez vos objets ici pour les retrouver dans votre convoi. Le convoi peut contenir jusqu'à 40 objets pour un coût de 10 G par objet.



Door [Porte]

On ne peut les ouvrir qu'avec les objets Door Key [Clé de porte] ou Master Key [Passepartout]. Une fois ouverte, elle ne peut pas être refermée.



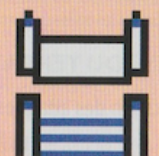
Armory [Arsenal]

Ces bâtiments vendent des armes. Leur propriétaire n'a peut-être pas l'air commode, mais il se fera une joie de vous informer si une unité peut équiper une arme ou non.



Arena [Arène]

Si vous vainquez votre adversaire, vous recevrez de l'expérience en récompense. Qui sait à qui vous devrez faire face? Seuls les guerriers les plus expérimentés osent relever ce défi.



Drawbridge [Pont-levis]

On ne peut les ouvrir qu'avec les objets Bridge Key [Clé de pont] ou Master Key [Passepartout].

EFFETS DU TERRAIN (MOUVEMENT)

Utilisez ce tableau pour déterminer comment le terrain affectera les mouvements des différents types d'unités.

Chaque déplacement du curseur sur une case de ce type de terrain diminuera les mouvements de l'unité du nombre indiqué.

L'astérisque * indique que le terrain est infranchissable.

	Cavalier	Chevalier	Chevalier pégase	Paladin	Chevalier dragon	Mercenaire	Combattant	Pirate	Voleur	Héros	Archer	Chasseur	Balliste	Hussard	Archer d'élite	Caméléon	Manakete	Mage	Vicaire	Evêque	Général	Lord
Plaine	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Village	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Maison	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Forteresse	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Château	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Forêt	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Désert	4	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	5	2	2	2	1	2	1	3	2
Rivière	*	*	1	*	1	*	*	2	5	5	*	*	*	*	4	2	*	*	*	*	*	5
Montagne	*	*	1	6	1	4	3	4	4	3	*	3	*	*	3	3	4	4	*	4	*	4
Cime	*	*	1	*	1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Pont	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mer	*	*	1	*	1	*	*	2	*	*	*	*	*	*	*	2	*	*	*	*	*	*
Plancher	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mur	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Pilier	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Escalier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mur de pierre	*	*	1	6	1	4	3	4	4	3	*	3	*	*	3	3	4	4	4	4	*	4

Notes : Maison inclut les maisons, l'arsenal, la boutique, le convoi et l'arène. Plancher inclut le plancher, les coffres et le pavage. Seules les unités qui viennent d'arriver sur la carte peuvent se tenir sur le village.

EFFETS DU TERRAIN (PRÉCISION)

La précision des attaques ennemies diminuera en fonction du terrain.

En général, la précision de l'adversaire diminuera de la valeur indiquée dans le tableau.

Terrain du combat	Plaine	Village	Forteresse	Château	Forêt	Désert	Rivière	Montagne	Ciel	Pont	Mer	Plancher	Pilier	Escalier	Mur de pierre	Arène
Toutes les unités	5	0	20	30	15	0	0	25	0	0	30	0	20	0	0	0

Notes : Village inclut le village, les maisons, l'arsenal et le convoi. Plancher inclut le plancher, les coffres et le pavage.

DESCRIPTION DES OBJETS

Le terme « objet » inclut de nombreuses choses dans le jeu : les armes, les tomes, les bâtons et les objets standards. Les listes présentes sur les pages suivantes vous aideront à mieux comprendre leur utilisation. Gardez ces informations à portée de main quand vous jouez !

ARMES

LORD, CHEVALIER, MERCENAIRE, VOLEUR ET HÉROS

NOM	PUISSANCE D'ATTAQUE	POIDS	PRÉCISION	PORTÉE	NIVEAU DE L'ARME	NOTES
Iron Sword [Épée de fer]	5	2	100	P	2	
Steel Sword [Épée d'acier]	8	4	80	P	2	
Silver Sword [Épée d'argent]	12	3	100	P	9	
Killing Edge [Épée létale]	8	2	100	P	7	Augmente les chances d'infliger un coup critique
Levin Sword [Épée orage]	7	2	90	DP	8	L'épée de lumière
Devil Sword [Épée noire]	17	5	100	P	1	Prenez garde à ses pouvoirs
Wyrm Slayer [Dracocide]	6	2	80	P	7	Efficace contre les dragons
Armorslayer [Cuiracide]	5	2	80	P	3	Efficace contre les chevaliers

MARTH

Rapier [Rapière]	5	1	100	P		Efficace contre les cavaliers, les chevaliers et les paladins
Falchion	10	3	100	P		L'épée de lumière légendaire

CAVALIERS, CHEVALIERS, CHEVALIERS DRAGON, CHEVALIERS PÉGASE, PALADINS

Lance	8	6	80	P	1	
Silver Lance [Lance argent]	12	7	80	P	7	
Ridersbane [Caballucide]	5	5	90	P	4	
Javelin [Javelot]	7	6	70	DP	3	

ARCHERS, CHASSEURS, HUSSARDS, ARCHERS D'ÉLITE

Bow [Arc]	4	1	90	D	1	
Steel Bow [Arc acier]	7	3	80	D	3	
Bowgun [Arbalète]	5	2	100	D	2	
Silver Bow [Arc argent]	11	6	80	D	7	

Notes : Pour la portée, D = Distance, P = Proximité, et DP = Distance et proximité

BALISTAIRE

NOM	PUISSANCE D'ATTAQUE	POIDS	PRÉCISION	PORTÉE	NIVEAU DE L'ARME	NOTES
Arrowspate [Trait vif]	12	7	90	D	1	Arc
Stonehoist [Flot de rocs]	15	13	50	D	2	Catapulte
Hoistflamme [Pluie de feu]	12	10	100	D	5	Lance-flammes
Thunderbolt [Trait éclair]	10	11	90	D	6	Lance-foudre
Pachyderm [Pachyderme]	18	12	90	D	1	Mastodonte explosif

COMBATTANT, PIRATE

Axe [Hache]	7	7	80	P	1	
Steel Axe [Hache fer]	9	9	70	P	2	
Hammer [Marteau]	6	6	70	P	2	
Devil Axe [Hache noire]	20	14	70	P	4	Méfiez-vous de ses pouvoirs...
Hand Axe [Hache létale]	5	9	60	DP	3	

MANAKETES

Pierre de feu	16	3	80	P	1	Alliés uniquement
----------------------	----	---	----	---	---	-------------------

Note : Les unités portant une pierre de mage sont immunisées contre les attaques.

TOMES

MAGES ET ÉVÊQUES

Fire [Feu]	5	0	100	DP	1	Sort de feu basique
Thunder [Foudre]	6	1	90	DP	2	Sort de foudre basique
Blizzard	7	2	80	DP	3	Sort de glace basique
Elfir [Inferno]	9	5	80	DP	4	Sort de feu avancé
Bolganone	12	6	70	DP	5	Puissant sort de feu
Thoron	13	3	100	DP	6	Puissant sort de foudre
Swarm [Essaim]	16	9	70	DP	7	Manipulation d'insectes
Aura	20	7	90	DP		Sort de lumière de Linde
Excalibur	13	3	100	DP		Sort de vent de Merric

BÂTONS

VICAIRE ET ÉVÊQUES

NOM	PUISSANCE D'ATTAQUE	POIDS	PRÉCISION	PORTÉE	NIVEAU DE L'ARME	NOTES
Heal [Soin]					1	Restaure 10 PV
Mend [Cure]					2	Restaure 20 PV
Recover [Restitution]					3	Restaure tous les PV
Physic [Remède]					7	Lance Heal [Soin] sur les alliés à distance
Fortify [Halo]					8	Lance Heal [Soin] sur tous les alliés
Warp [Téléport]					5	Téléporte une autre unité
Barrier [Boudier]					8	Fixe la résistance à 7

OBJETS

TOUTES LES UNITÉS PEUVENT UTILISER CES OBJETS.

NOM	EFFET
Door Key [Clé de porte]	Ouvre les portes
Bridge Key [Clé de pont]	Baisse les ponts-levis
Vulnerary [Potion]	Restaure 10 PV
Pure Water [Eau bénite]	La résistance passe à 7 et diminue les tours suivants
Talisman	La résistance passe à 7 et ne diminue pas
Boots [Bottes]	Augmente les mouvements
Manual [Manuel]	Augmente le niveau d'arme
Secret Book [Tome secret]	Augmente la technique
Power Ring [Anneau de puissance]	Augmente la force
Speed Ring [Anneau de vitesse]	Augmente la vitesse
Goddess Icon [Icône divine]	Augmente la chance
Seraph Robe [Robe sainte]	Augment les PV maximum
Dracoshield [Écu dragon]	Augmente la défense

LES OBJETS SUIVANTS NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉS QUE PAR CERTAINES UNITÉS.

NOM	EFFET
Lockpick [Crochet]	Ouvre les portes et baisse les ponts-levis
Paladin's Honor [Médaille des paladins]	À utiliser sur un cavalier ayant fait ses preuves.
Hero Crest [Emblème de héros]	À utiliser sur un mercenaire ayant fait ses preuves.
Bishop's Ring [Anneau d'évêque]	À utiliser sur un vicaire ou un mage ayant fait ses preuves.
Orion's Bolt [Flèche d'Orion]	À utiliser sur un archer ayant fait ses preuves.
???	À utiliser sur un chevalier pégase ayant fait ses preuves.

De nombreux objets importants sont éparpillés dans Akaneia. Cherchez-les bien!

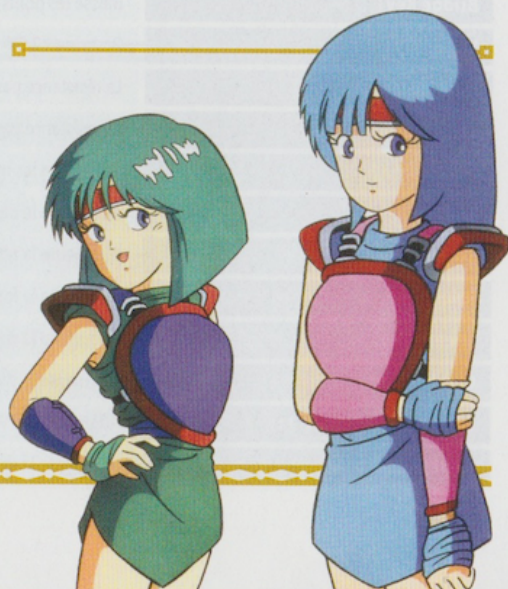
SAVOIRS D'AKANEIA

TROUVEZ-VOUS DES COMPAGNONS D'ARMES!

Quand vous commencez une nouvelle carte, vous remarquerez peut-être des unités bleues que vous ne connaissez pas. Il s'agit de nouvelles recrues pour votre armée. Si vous en voyez une, regardez bien son nom, son visage, ce qu'elle porte, et de quoi elle est capable. Parfois ces unités seront dans un château, prisonnières de l'ennemi. Délivrez-les aussi vite que possible.

CHANGEMENT DE CAMP

Au cours de la bataille, certaines unités viendront vous parler ou s'approcheront de vous sans attaquer. Ces unités désirent rejoindre les rangs de la Ligue d'Akaneia, ou peuvent être convaincues de le faire. Si vous voyez l'action Talk [Parler] apparaître soudainement, sautez sur l'occasion.



PROMOUVEZ VOS UNITÉS!

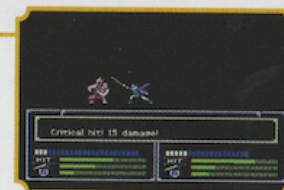
Si vous remplissez certaines conditions, vous pouvez utiliser un objet pour promouvoir une unité dans une nouvelle classe. Par exemple, en remplissant les conditions appropriées, un mercenaire peut être promu en héros. Une unité promue voit ses performances au combat améliorées.

ATTAQUEZ ENCORE ET ENCORE!

La vitesse d'une unité et le poids de leur arme ont une influence directe sur la possibilité pour cette unité d'attaquer deux fois pendant un combat.

UNE BONNE STRATÉGIE EST CRITIQUE!

Il est crucial de comprendre pourquoi vos unités réalisent des coups critiques. Certains objets peuvent augmenter ou diminuer le taux de coups critiques. N'oubliez pas que les stats Skill [Technique] et Luck [Chance] influent également sur les coups critiques.



DANS L'ARÈNE...

Quand vous vous battez dans l'arène, il est judicieux de choisir une arme légère qui ne cassera pas.

UTILISEZ VOTRE CONVOI!

Une bonne utilisation du convoi peut vous donner l'avantage dans la bataille. Si une unité ramasse un objet important qu'elle ne peut pas utiliser, rangez-le pour qu'une autre unité puisse le prendre plus tard. Si vous trouvez des objets de grande valeur à l'arsenal ou dans une boutique, achetez-les et gardez-les pour plus tard.

UN DERNIER MOT D'ENCOURAGEMENT

LA VICTOIRE EST EN VOUS!

C'est à vous qu'il appartient d'écrire l'histoire d'Akaneia. Vous apprendrez de nombreuses choses au cours de vos combats à travers le continent. L'épopée de Marth se terminera-t-elle par une victoire éclatante? Cela ne dépend que de vous!



STAFF FOR NINTENDO SWITCH VERSION

PRODUCERS

Masahiro Higuchi 樋口 雅大
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

Toyokazu Nonaka 野中 豊和
Nintendo Co.,Ltd.

Akira Kinashi 木梨 玲
Nintendo Co.,Ltd.

CO-PRODUCER

Genki Yokota 横田 弦紀
Nintendo Co.,Ltd.

DIRECTORS

Osamu Yamauchi 山内 修
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

Kazuyoshi Toriyama 鳥山 和良
Nintendo Co.,Ltd.

Kenta Nakanishi 中西 健太
Nintendo Co.,Ltd.

PROGRAMMER

Osamu Yamauchi 山内 修
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

COORDINATOR

Kenji Yamada 山田 賢治
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

TECHNICAL SUPPORT

Shotaro Iwanaga 岩永 翔太郎
Nintendo Co.,Ltd.

QUALITY ASSURANCE

Masaharu Shima 嶋 政治
Mario Club Co., Ltd.

Takuya Inoue 井上 拓也
Mario Club Co., Ltd.

DEBUG

DIGITAL HEARTS Co., Ltd.

NORTH AMERICAN LOCALIZATION

(Nintendo of America)

LOCALIZATION MANAGEMENT

Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Rich Amtower
Dan Owsen

NOA LOCALIZATION

Michael Benedetto
Billy Carroll

Marjolaine Drouin
Raymond Elliget
Matthew Niemi
Christian Nutt
Karen Ressler
Ludovic Tientcheu
Thaddée Wiseur

SPECIAL ITEMS ART LEAD

Dave Pauls

NOA PRODUCT TESTING TECHNICIANS

Kentaro Nishimura
Kirk Buchanan
Tomo Ishiyama
Q Dequina
Tomoko Mikami
Zac Evans
Robert Jahn
Makiko Szolas
Tom Hertzog
Michael Sahlin
James Dillon
Josh Yagi-Stanton
Andrew Gawlowski
Rose Tupczia

SPECIAL THANKS

Jeff Miller

GENERAL PRODUCERS

Tohru Narihiro 成広 通
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

Shinya Takahashi 高橋 伸也
Nintendo Co.,Ltd.

Katsuya Eguchi 江口 勝也
Nintendo Co.,Ltd.

Keisuke Terasaki 寺崎 啓祐
Nintendo Co.,Ltd.

EXECUTIVE PRODUCERS

Toshiyuki Nakamura 中村 俊之
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

Shuntaro Furukawa 古川 俊太郎
Nintendo Co.,Ltd.

Based on the Work of the
Original Development Staff



Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

112634A